O CONDADO DE DARANBOR

Essa é uma aventura para Gurps Fantasy, utilizando-se as regras da Terceira Edição (segunda edição brasileira). Pode ser jogada no mundo de Yrth, funcionando melhor em Caithness ou Mégalos, mas é genérica o suficiente para que possa ser adaptada para qualquer cenário de fantasia medieval. Foi escrita pensando-se em um grupo de personagens de 3 a 6 jogadores com no mínimo 100 e não mais que 150 ptos cada um, dependendo do tamanho do grupo.

Jogadores e mestres que prefiram a Quarta Edição do sistema não encontrarão dificuldades para adaptá-la.

Os pré-requisitos para joga-la são simples. Os jogadores devem interpretar o aventureiro-padrão: razoavelmente bem intencionado, capaz de sobreviver a condições hostis, ambicioso e sem lugar fixo para morar. Uma parte, de preferência a maior parte, dos personagens precisa ser de lutadores competentes, e é recomendável que todos tenham alguma perícia de combate desenvolvida, pois haverá muitas lutas durante o jogo, e, a menos que os PCs tenham maneiras criativas de lidar com elas, isso os ajudará a sobreviver. Perícias externas, como Rastreamento e Sobrevivência, e também vantagens como Senso de Direção, serão úteis. Personagens usuários de magia têm o seu lugar garantido, como sempre, e podem ajudar a trama a se desenrolar.

Se você pretende jogar essa aventura, pare de ler imediatamente. As informações a seguir são apenas para o Game Master.

I – A Cena Obrigatória na Taverna... com alguns diferenciais:

Viajando por paragens tristes e quase desertas ao longo de uma estrada estranhamente bem cuidada, os personagens são apanhados num começo de noite por uma chuva fria e um vento desagradável. No meio deste cenário agourento, surge uma luz na escuridão que significa calor e fogo, e qualquer pessoa sensata se dirige para lá.

Independente de já serem um grupo formado ou ainda não se conhecerem, todos os personagens chegam ao Sorridente Tardívago, uma taverna na beira da estrada cuja chaminé fumega alegremente em meio à chuva.

Lá dentro, o ambiente é de certa forma estranho... apesar de bem cuidado e bem provido, o estabelecimento está praticamente vazio. Há somente o taverneiro, um homem alto, forte, gordo e peludo, chamado Thomas, apelidado carinhosamente pelos seus amigos de Tom Tardívago, dois criados adolescentes meio sonolentos, e nenhum cliente além dos PCs.

Apesar de seu aspecto ameaçador, Tom recebe os personagens com um sorriso no rosto e os convida a sentar perto do fogo,

enquanto anota mentalmente pessoalmente os pedidos deles e pergunta como estão as coisas lá fora. Ele é cortês e não há nada de suspeito ou ameaçador em suas atitudes. De fato, está bastante feliz pela presença dos personagens e deixa transparecer isso. Pode-se conseguir uma refeição simples por duas moedas de cobre, algo mais substancioso por quatro e canecas de cerveja por duas moedas de cobre cada.

Se questionado a respeito do motivo pelo qual o lugar está tão vazio, ele fingirá não saber, e dirá apenas:

"Deve ser a chuva."

Qualquer pessoa com a vantagem Empatia, ou as mágicas adequadas, saberá que ele está com bastante medo, e que está escondendo algo. Mas, independente disso, ele se retirará para providenciar comida e bebida, e não dirá mais nada. Os pratos e a bebida chegarão, e os PCs serão deixados quietos, juntos uns dos outros, por algum tempo.

Depois de alguns minutos, porém, um dos criados se aproxima e diz que há um homem na taverna que gostaria de trocar algumas palavras com eles, e que oferece, como cortesia, dividir um bom odre de vinho com todos. E então apontará para uma mesa onde há um sujeito. Isto é bem estranho porque, aparentemente, não havia ninguém mais quando os PCs chegaram e ninguém o viu entrar. A aparência do homem é nitidamente sinistra. Usa uma túnica completamente negra e tem os cabelos raspados, além de um comprido cavanhaque e olhos argutos. Na sua mesa há vários copos (um para cada PC) e ele mostra um odre grande e cheio.

Mesmo que os PCs não se aproximem dele, desconfiados ou coisa assim, ele tomará a iniciativa, para falar com todos. Se apresentará como Zenon, e dirá que está feliz por encontra-los, pois duvida que qualquer outro grupo de pessoas poderia resolver o grave problema que aflige o Condado de Daranbor, localizado há dois dias de viagem pela estrada com bom tempo, daquele ponto, de onde ele é originário e, pesarosamente, está se retirando. Da maneira que ele fala, parece conhecer alguma coisa sobre as histórias dos personagens, e diz que, se eles se dirigirem seguindo a estrada, com certeza encontrarão aventura e generosas recompensas, contanto que consigam livrar Daranbor de seu flagelo:

"A situação do pobre condado, de onde fui obrigado a me retirar, é trágica. Descendo das montanhas ao norte, grupos de orcs armados e incrivelmente bem organizados estão fazendo saques às aldeias de camponeses, matando quem não consegue fugir, roubando o que há de útil, banqueteando-se na carne dos vencidos e ateando fogo às cabanas. É por isto que há tão pouca gente nesta taverna. Estas paragens estão se tornando perigosas. Isto começou há dois meses, e mercenários estão sendo contratados pelo atual Conde, um jovem rapaz que, embora carismático e corajoso, não está conseguindo expulsar os saqueadores. Como se isto não bastasse, a irmã do Conde, Lady Helena, foi acometida de uma doença tão misteriosa quanto terrível, que a colocou num estado de sono permanente, possivelmente mágico. O conselheiro mago do Conde,

por não conseguir encontrar a cura, foi banido do castelo, e isto só fez as coisas piorarem. Afirmo que se alguém não encontrar a solução para esta crise, o Condado cairá, e muitos sofrerão. No entanto, tenho certeza de que vocês são as pessoas certas para isto."

Se forem feitas a Zenon quaisquer perguntas sobre como ele sabe dessas coisas, ou sobre as informações que ele sugere ter sobre os personagens, ele simplesmente sorrirá e dirá:

"Se forem para Daranbor, creio que encontrarão a resposta para isto também."

Em dado momento, porém, a conversa será abruptamente interrompida.

As portas da taverna serão escancaradas de um golpe só e um homem e uma mulher, esbaforidos por uma longa corrida, entrarão no recinto, carregando no colo dois meninos pequenos. Estão vestidos trapos velhos e molhados pela chuva, e estão obviamente em pânico.

A mulher desmaia, e os dois meninos se escondem em baixo de uma mesa. O homem, vendo as armas dos PCs, ajoelha-se diante deles e implora:

"Eles estão vindo! Vão nos devorar a todos! Ajude-nos, por favor!"

Tom Tardívago já esperava por problemas assim, e sairá de trás do balcão tendo nas mãos uma velha maça, enquanto seus dois ajudantes, a uma ordem dele, recolherão os recém-chegados num quarto qualquer da taverna.

Zenon, tão misteriosamente quanto apareceu, terá desaparecido neste instante, quando todos estiverem distraídos. Ninguém terá visto por onde ele foi ou como sumiu.

Lá fora, em meio a chuva e à escuridão, um grupo de orcs se aproxima, armados com machados de guerra e usando armaduras de couro. Qualquer pessoa que espiar pelas janelas ou pela porta, verá seus olhos brilhando na escuridão e escutará seus risos roucos. O número deles é igual a quantidade de PCs mais dois. A abordagem deles não é nada sutil. Simplesmente avançarão pela porta da frente. Se esta for trancada, eles tentarão as janelas e se, ainda assim, não conseguirem entrar, usarão um truque sujo. Atearão fogo à frascos de óleo combustível que têm consigo e os lançarão na taverna, que, como quase todos os edifícios de um mundo medieval, é de madeira. A chuva só ajudará a o fogo a se espalhar, não deixando alternativa senão sair e lutar.

Os orcs que perseguiam aquela família, no entanto, estavam em busca de presas fáceis para matar e comer, e não esperavam encontrar um bom número de oponentes armados e capazes. Além disso, Tom se juntará aos personagens na luta, e as coisas serão, no mínimo, equilibradas, pra não dizer favoráveis aos jogadores. Se metade deles for nocauteada ou morrer, o restante tentará fugir.

Assim que a luta for encerrada, se Tom não estiver inconsciente ou morto, perguntará se todos os PCs estão bem e se oferecerá para tratar os ferimentos deles, se houverem e se eles próprios não forem capazes disto. Dirá que foi um soldado em sua

juventude, e que somente depois de aposentado decidiu abrir uma taverna, para ficar longe de confusão, e que entende de ferimentos de batalha.

“Parece que não adiantou. A confusão veio até mim. Já havia ouvido viajantes falando que os orcs chegaram a Daranbor. Muitos camponeses de lá se retiraram nas últimas semanas, abandonando seu senhor, e passaram por aqui. Não sei porque, achei que a crise se resolveria e que meus negócios não seriam afetados... não parece ser o caso.”

A família de camponeses, pois é isto que são os fugitivos, terá se escondido e sobrevivido, juntamente com os dois discretos criados de Tom. E se aproximará, balbuciando agradecimentos. Eles contarão sua história.

“Há cerca de uma semana, os guerreiros do Conde disseram que todos os camponeses deviam juntar o maior número possível de suprimentos e se refugiar no castelo, junto com os guardas, preparados para um cerco. Mas de que adianta ficar num castelo sitiado, esperando a morte pela fome no lado de dentro? Podem considerar traição, mas eu decidi que levaria minha esposa e filhos para longe daquele inferno. Partimos há três dias, e fomos avistados por orcs no começo da noite. Temos fugido deles e nos escondido, mas são terríveis como cães atrás de nós! Por favor não nos levem de volta para Daranbor! Aquele lugar cairá, não há salvação! Há algum poder maior e mais maligno agindo além dos monstros canibais! A Lady está enfeitiçada e houve confusão entre o Conde e o Mago! Isso é obra do demônio, com certeza!”

Quanto aos cadáveres dos orcs, uma coisa pode ser notada pelos PCs facilmente. Os machados que eles usam parecem boas armas, de qualidade padrão, além de novas, e não parecem ser de manufatura orc, caso algum dos PCs esteja familiarizado com isto. Se houver algum orc derrotado vivo para ser interrogado, isto será uma grande vantagem para os PCs, pois dará informações extras, ele será capaz de falar ânglico, além de orquês, mas precisará ser persuadido com algum tipo de intimidação para soltar a língua. Preferencialmente intimidação física.

Ele dirá, entre rosnados e resmungos, que estavam caçando os camponeses que não se dirigiram ao castelo porque os homens tem boa carne. Nem todos os orcs são canibais, mas a tribo que está promovendo os ataques, em especial, é. Dirá, no entanto, que a carne não era apenas para eles. Muitos camponeses capturados eram entregues ao “mestre”, que também aprecia a carne dos homens. Este “mestre” mencionado por ele, no entanto, nunca foi visto por ele.

“Ele fica na montanha acima do pântano, onde nós estamos. Somente o nosso líder fala com ele. Ele volta do encontro com boas armas e bons conselhos de como atacar os homens. Estas terras serão nossas, com a ajuda do mestre.”

Depois disso, os PCs devem decidir o que fazer com ele. Se for deixado solto – o que é improvável – ele voltará para a concentração de orcs no pântano e alertará os companheiros sobre a ameaça que

os personagens representam. Então, eles poderão esperar problemas.

Tom Tardívago, neste momento, decidirá que não quer se envolver muito nesta história. Juntará o que puder da taverna com seus dois criados e, solidário, dirá que acompanhará a família de camponeses até a cidade mais próxima, que fica a pelo menos cinco dias de viagem na direção oposta a Daranbor, onde ele crê que todos estarão seguros, e não acha que os orcs os perseguirão até tão longe.

Ele também dirá que sabe, através dos camponeses que viu nos dias anteriores, que o Conde de Daranbor está recrutando mercenários para ajudar na guerra contra os orcs, mas que ela parece sem esperança, pelo que dizem todos. “De nada adianta um bom soldo para um soldado morto”, ele dirá. E perguntará se os PCs não querem acompanha-lo na fuga. Caso decidam prosseguir para Daranbor, ele indicará a direção das montanhas e dirá para seguirem a estrada e evitar o pântano que há ao pé daquelas montanhas, pois é dito que os orcs estão vindo de lá.

Quanto a Zenon, ele não reaparecerá, não há o menor sinal dele, e não serão descobertos indícios de para onde ele foi. Aparentemente, ele desvaneceu no ar.

Os PCs agora devem decidir. Podem se retirar com Tom e os camponeses, e isso significa que esta aventura estará encerrada. Ou podem decidir se aventurar até Daranbor, e arriscar as vidas numa guerra quase perdida, mas que pode render fortuna e glória se eles forem a chave da vitória.

II – A estrada para para Daranbor

Caso os PCs façam a escolha que significa mais aventura, eles devem escolher partir imediatamente, como Tom fará, se movimentando a noite, ou repousar esta noite, na taverna ou próximos dos escombros dela, e partir pela manhã.

Durante a viagem, o cenário é principalmente de campos abertos para o cultivo, mas que estão vazios, uma vez que a colheita já foi feita, com algum ocasional bosque reservado para se obter madeira. Ao longe, é possível avistar as montanhas de onde dizem que os orcs desceram para se aquartelar no pântano e iniciar os ataques.

Se escolher repousar à noite, isso pode ser seguro ou não. Se algum dos orcs escapou, ele estará de volta após encontrar outro grupo de saqueadores errantes em busca de camponeses perdidos. Este segundo grupo terá dois orcs para cada personagem, suas estatísticas serão as mesmas dos do encontro anterior e eles não terão nenhum problema em cortar as cabeças de pessoas adormecidas, se ninguém tiver ficado de guarda. Se, porém, todos os orcs estiverem mortos ou capturados, não haverá perigo. No dia seguinte, fará tempo bom e a viagem transcorrerá tranqüila, até a pausa noturna para o sono.

Se resolverem partir agora, durante a noite, este é o período em que os orcs estarão mais ativos. Se algum PC souber ou intuir

isto, poderá ser adequado movimentar-se furtivamente fora da estrada, com Sobrevivência e Furtividade. Durante a noite, o Mestre pode sortear (1-2 em 1d) ou determinar arbitrariamente se um grupo de orcs errando pelo ermo cruzou com os PCs. Neste caso, os membros de cada grupo tem direito a um teste de Prontidão, Audição ou Visão (neste caso, se alguém possuir Visão Noturna) para perceber o grupo inimigo antes, e assim se esconder, montar uma estratégia ou atacar de surpresa. Se os PCs estiverem sendo furtivos (os orcs não estarão, eles se movimentam confiantes esperando encontrar apenas camponeses), não será um simples teste para os orcs, mas sim uma disputa entre a Futividade ou Sobrevivência dos PCs contra a Prontidão, Audição ou Visão dos orcs.

Este segundo grupo tem o mesmo número de orcs do primeiro – se houver luta e algum dos orcs for capturado, as informações que ele soltará, se pressionado, serão as mesmas referidas no encontro anterior.

Após uma noite, ou manhã, de sono, ocorre o segundo dia de marcha para Daranbor, e eles já poderão avistar aqui e ali cabanas incendiadas de camponeses e pequenas aldeias, arruinadas ou vazias, que pagavam tributo ao Conde de Daranbor. Estes lugares estão agora desertos, mesmo quando não estiverem destruídos, devido à retirada para o castelo. Em algum momento durante o final da jornada, havendo sol ainda no céu, os personagens avistarão, aproxiamando-se pelo campo, um grupo de quinze soldados humanos portando lanças e chefiados por um homem alto e forte, que tem uma espada na cintura e ostenta uma divisa heráldica na loriga de escamas que traz como armadura. Este líder faz um sinal de paz, ao ver que os PCs não são os inimigos que estão caçando e se aproxima deles.

Ele se identifica como Robert, e diz que é um dos guardas do castelo de Daranbor, do qual eles agora não estão muito longe, e pergunta o que os PCs estão fazendo por ali. Se eles disserem que vêm para se unir na luta contra os orcs, diz que serão muito bem vindos, e que mercenários estão sendo contratados para caçar os inimigos que se aventuram fora do pântano. Era isto que eles estavam fazendo naquele instante e perguntará se eles já encontraram algum, ou se são capazes de encontrar e seguir rastros.

Se contarem a história do ocorrido na taverna, Robert se alegrará e dirá que irá acompanha-los até o castelo pessoalmente, pois toda a ajuda é necessária agora. Dirá também que não convém perambular por aquelas terras durante a noite, pois é quando é mais comum os orcs saírem do pântano à beira das montanhas e caçam pelos campos.

III – O castelo de Daranbor:

Chegando ao castelo, os PCs verão que se trata de uma sólida e resistente construção, localizada no topo de uma colina, e que ela está apinhada de gente no seu pátio, atrás da muralha, todos preparados para um possível cerco. São os camponeses que

atenderam ao chamado. O Conde não é visível em nenhum lugar e toda a administração da situação de guerra parece estar a cargo dos guardas oficiais do castelo, que comandam os mercenários e camponeses mais fortes recrutados, e que são comandados pelo velho, mas vigoroso, capitão da guarda, Sir Hector, que pode ser visto perambulando entre todos, ostentando uma cota de malha e símbolos heráldicos superiores em seu escudo. O clima geral é de tensão.

Os PCs, neste ponto, serão tratados como mercenários. Lhes será oferecido, por Robert, um salário condizente com a profissão, no final da campanha militar, além de alimentação e abrigo pelo tempo que durar a guerra com os orcs. Depois, eles terão duas horas de descanso antes de receberem sua primeira tarefa, ao escurecer.

Se algum dos PCs, por outro lado, demonstrar algum talento maior que o de simples guerreiro, ele será tratado de forma diferente, e lhe será dada incumbência de acordo. Curandeiros tratarão dos feridos nos choques com os orcs, rastreadores serão convidados a caçar algum orc que esteja perambulando pelos campos e arqueiros serão designados para as muralhas. Personagens usuários de magia chamarão atenção e serão convidados a dar uma examinada em Lady Helena, uma vez que o antigo mago do castelo não se encontra mais presente.

Neste ponto, se conversarem adequadamente com as pessoas, durante seu tempo de descanso, eles descobrirão várias coisas, pois os soldados e camponeses e criados do castelo gostam de falar. As histórias contadas anteriormente pelo camponês e pelo misterioso Zenon são verdadeiras. A irmã do conde realmente está aparentemente enfeitiçada. Caiu num estado de sono profundo do qual não desperta, e não parece sofrer com a falta de comida ou bebida. No entanto, as coisas são talvez um pouco piores. O banimento do mago do castelo foi drástico. O Conde acusou-o de ter ativamente provocado a doença em sua irmã, e de estar mancomunado com os orcs. Boatos sussurram que o jovem conde não confiava no velho conselheiro de seu pai, e o mantinha por perto apenas em honra à memória do velho conde, falecido há menos de um ano. Durante a discussão, o Conde havia puxado sua espada contra o mago e este teria pronunciado algumas palavras estranhas e desaparecido no ar, para não ser mais visto, por ninguém. O Conde também declarara que agora o mago estava banido daquelas terras e que seria punido com morte se voltasse. O pior acontecera havia cerca de uma semana: o jovem e impetuoso Conde havia partido. Disse ao capitão da guarda que iria procurar um feiticeiro mais competente na cidade mais próxima para tentar libertar sua irmã daquela aflição, e que ele deveria cuidar das defesas do lugar. O velho cavaleiro fizera o que achara melhor... recolher os que ainda não haviam sido mortos pelos orcs e se preparar para um cerco. No entanto, partindo sozinho por terras cheias de orcs, ninguém esperava que o jovem nobre ainda estivesse vivo.

Um detalhe, no entanto, chamará a atenção de qualquer um. O mago que dali foi banido chamava-se... Zenon. E era descrito como

um senhor completamente careca, de cavanhaque comprido e predileção por roupas pretas. Quase não haverá dúvidas de que, independente de qual é sua real participação nesta história, foi ele que os PCs encontraram na taverna.

Lady Helena está em seu quarto, permanentemente vigiado por guardas, deitada sob o dossel de sua cama. Se os PCs, por qualquer motivo, tiverem a permissão ou conseguirem dar uma espiada nela, perceberão que é próprio retrato da “bela adormecida” – simplesmente a mulher mais linda que qualquer um deles já viu, com não mais de dezoito anos, num sono místico e profundo.

Um exame mágico do estado dela, com as perícias adequadas se os PCs forem capazes disto, descobrirá uma provável causa para seu estado. Há um anel invisível num de seus dedos! Ele está encantado com as mágicas Animação Suspensa, que é responsável por seu sono místico, e Feitiço, que o impede de ser tirado. Mesmo que um dos PCs conheça a mágica Despertar, isso significaria apenas um abrir de olhos por parte de Helena, que em seguida cairia sob o efeito do anel novamente. Tentativas de cortar ou danificar o anel não serão bem sucedidas de maneira nenhuma. Ele parece ser indestrutível.

IV – O turno da noite:

A primeira tarefa dada aos PCs por Sir Hector é simples. A vigília durante a noite num ponto da muralha, ao lado de um soldado que está ali há mais tempo. Se orcs forem avistados se aproximando do castelo, o alarme deve ser soado, embora isto não tenha acontecido ainda, é bem provável que, encontrando as terras vazias, eles rumem para lá. A estratégia de Hector, uma vez que há comida o suficiente para muito tempo, é simplesmente enfraquece-los com flechas e óleo fervente o máximo possível e depois abrir os portões e banir os sobreviventes num ataque relâmpago. Ele está bastante otimista, ao contrário de todos os restantes:

“Orcs são oponentes terríveis, verdadeiros bichos-papões, para camponeses assustados. Temos aqui um bom grupo de guerreiros e creio que não teremos problemas em lidar com isso. Demoramos pra reagir, e eles ficaram ousados... foi só!”

A tarefa dos PCs parece simples, mas um fato estranho ocorrerá durante a noite.

No setor da muralha em que eles estão, as horas se arrastarão tranquilamente até a meia noite, que será anunciada pelo sino da capela do castelo, numa vigília de oração que o padre local e alguns fiéis fazem por lá. No entanto, quando o sino silenciar, haverá mais alguém ali.

Ele surge de repente, mas parado, fitando o grupo, como se sempre tivesse estado ali. É um homem de pouco mais de vinte anos, com feições belas e altivas, mas tristes, parecido com Helena, trajando uma armadura completa de placas perfurada em vários pontos por flechas. Há uma suave luminosidade em sua figura, o brilho das estrelas pode ser visto através dele, e ele não projeta

sombra. Qualquer personagem com a perícia Ocultismo saberá que está diante de um fantasma.

O soldado que acompanha os PCs ficará pálido e desmaiará. O fantasma não mostrará sinais de hostilidade, erguerá a mão e apontará o pântano, que se pode ver no horizonte. Em seguida, dirá, com uma voz triste e grave:

"Vão até a Ponta da Agulha, na orla do pântano. Naquela região os orcs não vão, pois algo lá os assusta. Sigam adiante até a montanha mais próxima e matem o terrível mestre dos invasores, cujo covil é uma caverna profana. Uma gota do sangue dele curará minha irmã, e sua morte afugentará os orcs. Eu cometi erros, em vida, que podem ter condenado a todos, se vocês não souberem remedia-los. Agora preciso ir..."

Como se atingido por um vento que não está ali, o fantasma parece se desfazer em pó, e depois não resta nada. O guarda que estava com eles recupera os sentidos, apenas para dizer que aquela era a figura do Conde que partiu em busca da cura para a irmã, e que agora não há dúvidas de que ele está morto.

A ordem é que o turno dos PCs dure a noite toda, mas é possível que eles queiram avisar Sir Hector do que acabou de ocorrer imediatamente, ao invés de esperar pela manhã seguinte para tomar qualquer decisão.

Qualquer que seja o caso, porém, se decidirem contar o que ocorreu, os PCs serão desacreditados. Hector é um homem profundamente dogmático, e não está inclinado a acreditar que um grupo de estranhos que ele conhece há pouquíssimo tempo tenha sido visitado pelo fantasma de seu senhor. Tais coisas são incomuns mesmo numa terra fantástica como Yrth, e a Igreja, com sua doutrina de Céu, Purgatório e Inferno, e a proibição das artes necromânticas, não vê com bons olhos histórias de mortos voltando do além. Para piorar a situação, o guarda que estava com eles, com medo de ser ridicularizado ou considerado louco, negará que viu o fantasma do Conde, imputando aos PCs uma reputação duvidosa.

Ou seja: a partir deste ponto, eles devem agir sozinhos.

Se perguntarem para qualquer um o que é a Ponta da Agulha, lhes será dito que é uma formação rochosa peculiar em determinado ponto na orla do pântano próximo das montanhas, que tem duas vezes a altura de um homem grande e um formato pontudo voltado para o céu. Nenhum dos camponeses, criados ou guerreiros saberá disto, mas se trata de um menir sobrevivente de um antigo círculo de veneração pagã que ocupava aquele local. Qualquer residente de Daranbor pode dar indicações de onde se localiza a rocha.

V – A Ponta da Agulha, o pântano, e além...

Se os PCs decidirem, como se espera que eles decidam, seguir as indicações do fantasma, eles não terão dificuldade em encontrar o local indicado por este. Nada os obriga a ficar no castelo, uma vez que ainda não foram pagos, e eles podem simplesmente partir, embora Robert com certeza tentará persuadi-los a ficar e aguardar o

cerco, para reforçar as defesas, pois com exceção de Sir Hector, todos temem que a situação ficará difícil. Hector, porém, que é o verdadeiro comandante, se souber da história do fantasma, considerará os PCs encrenqueiros e se sentirá mais a vontade com eles fora do castelo.

O caminho para lá será razoavelmente tranqüilo,se for feito durante o dia, mas poderá ser mais problemático se os PCs andarem à noite, quando os orcs são mais ativos. Fica por conta do GM se eles devem ou não encontrar uma patrulha de orcs no caminho. Mas o fato é que, quanto mais se aproximarem da Ponta da Agulha, menores as chances disso ocorrer. Os orcs realmente evitam aquele lugar, ficando acampados em outro setor do pântano.

Alguns metros após a pedra, os córregos entrecruzados que formam o pântano começam. A maioria deles não é muito profunda, e podem ser cruzados a pé, são formados pelas águas que descem das montanhas. Uma delas é bastante próxima daquele local e um teste de Visão -3, daquela distância, mostrará que há de fato uma caverna voltada para aquele lado, após uma certa subida montanha acima, por um aclive suave.

No entanto, antes de se chegar até ali, é necessário atravessar aquele trecho de pântano. E há um inconveniente...

Uma Hidra de seis cabeças(ver Gurps Fantasy) mora no interior de uma caverna subaquática e emergirá assim que os PCs estiverem próximos de seu covil, localizado num dos poucos lugares de água profunda dali. Ela é a razão pela qual não há orcs naquele trecho do pântano, e atacará os PCs sem provocação.

Após está luta, espera-se que os PCs sobreviventes continuem a jornada até a montanha. A subida não será difícil pois o aclive até a caverna é realmente muito suave e totalmente desprovido de obstáculos. Um uso da perícia Rastreamento naquele local indica que há passagem constante de ida e volta entre o pântano e a caverna, por botas com pregos no solo, também por pés de duas criaturas muito maiores e mais grotescas, puxando uma carroça. Se o teste for bem sucedido por uma margem maior ou igual a 5, pode-se saber que a última viagem foi de ida para a caverna.

Quando se aproximarem da entrada da caverna, os jogadores virão emergir dali um orc grande e forte, coberto da cabeça aos pés por uma loriga de escamas e utilizando um belo elmo ornado com esculturas de asas coriáceas. Ele está armado com uma espada montante e um escudo, seu nome é Gorbul, e é o líder dos orcs. Atrás dele, arrastando uma carroça cheia de armas novas de dentro da caverna, estão dois enormes e assustadores ogros com maças na cintura.

Ele rosna palavras em orquês (se algum dos PCs dominar esta língua, perceberá que ele estará conclamando os ogros para a batalha), sacará sua espada e atacará. Os ogros estão com a carroça presa aos seus corpos por cintos de couro, e levarão pelo menos três turnos para se libertar, em seguida se juntarão à batalha. Claro que isso pode ser antecipado se algum dos PCs avançar e ataca-los.

Após a luta, supondo-se que os PCs tenham sobrevivido e vencido, eles escutam uma voz bela e grave saindo do interior da caverna, ao mesmo tempo em que passos de algo pesado e quadrúpede indicam que seu dono está se aproximando.

"Descansem suas armas agora, intrusos. Já provaram seu valor, com certeza. Não há necessidade de se matar numa batalha sem esperança. Estou disposto a conversar e, se forem bonzinhos, recompensar sua coragem."

O mestre dos orcs emerge da caverna. É um grande dragão, de escamas vermelhas e douradas, com asas magníficas nas costas. Se nenhum dos PCs ataca-lo imediatamente, ele dirá o seguinte:

"Meu nome é Taranck, o Brilhante. E decidi há algum tempo que estas terras férteis e prósperas serão minhas. Pretendia remover, com a ajuda de meus servos estúpidos..." – ele olha com desprezo para os cadáveres de Gorbul e os dois ogros – "... os humanos que as infestam, e fazer aqui meu próprio feudo. Não creio que alguém possa me condenar, os homens tomam para si o que é dos outros sempre que podem. E minhas intenções têm, com certeza, a sua nobreza. O anel que a criada enfeitiçada por mim colocou no dedo da donzela adormecida preservará a incrível beleza dela para sempre, que de outra forma seria corrompida rapidamente pelo tempo. Será mais um tesouro nos meus salões. O Condado de Daranbor é rico em terras, onde criarei um gado forte para comer, e ouro, sobre o qual dormirei. Portanto, tenho uma proposta a vocês, valentes guerreiros... por que um de vocês não toma o elmo de Gorbul e se torna meu novo lugar-tenente? Juntem-se aos orcs na batalha e me sirvam, e serão com certeza muito bem recompensados. Esta é a escolha de vocês... jurem lealdade a mim ou morram!"

Este é o momento da decisão. Se a ética dos PCs os obrigar a isso, deverão lutar contra o dragão. Sua estratégia é simples. Ele ficará um mínimo de tempo no chão para usar algum feitiço hostil contra os PCs, e em seguida abrirá as asas e voará, fazendo rasantes alguns metros acima deles e usando seu hálito de fogo, fora do alcance de combates corpo a corpo. Desta forma, a única maneira eficiente de ataca-lo será com mágicas de projétil, armas de arremesso e armas de longa distância. Se quiserem trazer a luta para o solo, a única maneira possível é atingir uma asa do dragão e causar dano o suficiente para que ele caia. Se continuarem atacando apenas no tronco, é provável que não consigam vencer a luta, pois, estando em vôo, o dragão não arriscará sua vida se os PCs começarem a levar a melhor... se perder mais da metade dos pontos de vida, ele simplesmente fugirá, voando para longe além das montanhas, mas isso significa que não precisarão se preocupar mais com ele, pelo menos por esta aventura.

Uma vez novamente no solo, ele alternará entre seus ataques naturais, como garras, mordida e cauda, e feitiços.

Uma vez derrotado ou afugentado, praticamente todos os problemas estarão resolvidos. Os orcs aguardam a chegada de Gorbul com as armas para iniciar o cerco ao castelo. No entanto,

embora não tenham a visão perfeita do que está acontecendo na caverna da montanha, eles verão as labaredas de fogo de onde estão e, quando seu líder não retornar, começarão a ficar tensos. Uma parte deles simplesmente fugirá de volta para as montanhas – ninguém além de Gorbul e dos dois ogros carregadores sabia que seu mestre era um dragão, portanto acham simplesmente que alguma coisa naquela caverna se irritou com Gorbul e não tardará a se irritar com eles. Outra orcs mais ousados, porém, decidirão atacar o castelo mesmo assim. Estarão em menor número, e não terão as armas que estavam esperando. Logo, serão rechaçados após alguma luta, e o Condado de Daranbor estará salvo.

Neste instante, há algo que os PCs não devem esquecer... recolher um pouco de sangue do dragão, conforme o aviso do fantasma. Ele é intrinsecamente mágico e é a “senha” que desativa o poder do anel que está em Helena. Chegar ao quarto dela, se nenhum dos PCs for um mago, pode ser mais difícil, especialmente se a saída do castelo foi conturbada. No entanto, uma vez que a batalha tenha sido vencida pelos homens de Daranbor, um pouco de Lábia pode convencer Sir Hector ou mais provavelmente Robert a acompanha-los até a entrada da caverna e examinar o cadáver do dragão, ou as evidências de sua presença, caso o mesmo tenha fugido.

O interior da caverna, no entanto, é uma decepção, em se tratando do covil de um dragão. Não há ouro ou itens mágicos. Apenas uma boa quantidade de ferro, carvão e nichos mais ou menos naturais onde o monstro acendia fogo e fabricava pessoalmente as armas de seus servos, em grande escala. Nada muito difícil para alguém do seu tamanho.

No entanto, se os PCs tiverem a devida atenção, perceberão que há, sim, um prêmio evidente. A carroça que os ogros carregavam está cheia de armas novas e de qualidade boa, que podem ser vendidas no mercado de qualquer cidade, para um negociante de armas, e renderem uma pequena fortuna. Há cinqüenta machados, cinqüenta lanças e quinze espadas montantes, que seriam usadas na guerra contra Daranbor.

Claro que as coisas não tem que terminar deste jeito...

Se nenhum dos PCs tiver uma ética (isto é: desvantagens mentais proibitivas, como Senso de Dever, Código de Honra dos Cavaleiros, etc...) que o impeça de se aliar com Taranck, eles podem fazer isto por vontade própria, e serem os comandantes do cerco a Daranbor, nomeados pelo dragão que se revelará perante os orcs. O castelo, sem chance de resistir à horda completa, será tomado, os sobreviventes, massacrados e devorados, com exceção de Helena, que será o troféu vivo e inconsciente do dragão por tempo indeterminado. Depois de um tempo, os orcs começarão a brigar entre si pelo espólio e reduzirão bastante sua população. No entanto, Taranck tomará os PCs sob sua proteção pessoal, e os incumbirá de ajudar a erguer a estrutura de seu pequeno reino onde antes havia Daranbor (que consistirá principalmente de gado roubado em abundância e mais saques de ouro e riqueza, agora realizados pelos

PCs, a feudos próximos) e, para assegurar a lealdade deles, utilizará magias de Controle da Mente, tornando-os servos cada vez mais fanáticos. Isso, obviamente, encerrará qualquer carreira heróica...

VI – A Bela Despertada:

Se conseguirem vencer todos os desafios e provar o que fizeram, os PCs conseguirão curar Lady Helena de seu sono místico. Sir Hector se desculpará por sua desconfiança, se for o caso, agradecerá e os parabenizará.

Alguns dias depois, o cadáver do Conde de Daranbor será encontrado no meio do campo, já semi-devorado por feras e crivado de flechas orc. A irmã chorará sua perda, e o condado estará sem herdeiro por um bom tempo, até que algum parente distante reclame o título, e Sir Hector ficará ali apenas como administrador da propriedade. Zenon, no entanto, nunca mais aparecerá por ali. O velho e misterioso mago parece ter encontrado algo melhor a fazer, agora que o condado está salvo, e seguiu seu caminho. O GM pode reserva-lo como um "coringa" para próximas aventuras, aparecendo e desaparecendo misteriosamente na vida dos PCs e os conduzindo a novos desafios, sempre com propósitos que não ficam muito claros.

A cada um dos PCs será conferida uma recompensa de $ 4500 pelas suas façanhas, um valor bem maior que o simples soldo de um mercenário. Eles terão também glória e fama asseguradas em Daranbor e serão sempre bem vindos ali.

Uma opção, neste ponto, que poderia revolucionar a campanha seria fazer com que Lady Helena se apaixonasse por um de seus salvadores. Ela está triste pela perda do irmão, mas é também jovem, sonhadora, romântica e ingênua, a típica princesa-de-conto-de-fadas em espírito e na beleza. Se algum dos PCs for especialmente corajoso, nobre de coração ou belo, ela poderá sufocar a amargura dos recentes acontecimentos na descoberta de um amor.

Isso poderia significar não apenas um romance, mas um casamento que garantiria ao PC a propriedade de um Condado. Se ele não for de família nobre, não haverá problema... Sir Hector pessoalmente o sagraria cavaleiro pelos seus atos de heroísmo, uma vez que isso é uma maneira de assegurar que nenhum parente distante tome posse do condado e deixe tanto a ele quanto a sua jovem protegida em má situação.

Claro que, assim como ser lacaio de Taranck, isso é também uma excelente maneira de encerrar uma carreira heróica - embora muito mais feliz e divertida. Ele terá um feudo grande e próspero para cuidar e, a menos que este seja ameaçado novamente, coisa que é pouco provável, não terá mais que se preocupar com a sobrevivência ou os perigos da vida de aventuras. Este pode ser o final vitorioso para um personagem, uma aposentadoria de herói, enquanto os outros seguem seu caminho de aventureiros e o jogador cujo personagem estabeleceu-se como Conde pode criar um novo personagem e seguir adiante com a campanha.

VII – NPCs, monstros e tudo o mais:

Tom Tardívago:

ST: 16 **DX:** 11 **IQ:** 11 **HT:** 12

Vantagens: Hipoalgia, Carisma +2, Rijeza 1, Alfabetizado.
Desvantagens: Gigantismo, Excesso de Peso, Senso de Dever: Amigos.

Perícias: Machado/Maça 14, Briga 12, Escudo 12, Economia 11, Administração 11, Culinária 12, Destilaria 12, Manha 11, Aritmética 12, Primeiros Socorros 12.

Descrição: Alto e forte como um urso, Thomas ganhou o apelido de Tardívado ao se tornar soldado numa unidade de mercenários na qual serviu por muitos anos. Guerreiro por mais de vinte anos, soube poupar os frutos de seus sucessos nas batalhas enquanto assistia ao esbanjamento de seus companheiro nas tavernas depois de cada campanha militar ou batalha vitoriosa. Assim, decidiu ser um taverneiro quando começou a sentir a idade se aproximando, usando sua poupança de longos anos para iniciar o negócio. Ele está com cerca de 50 anos, uma idade bem avançada para um cenário medieval, e seu envolvimento na aventura é pequeno. Se, porém, a ameaça a Daranbor for derrotada, é provável que ele retome seus negócios e receba, para sempre, os PCs com franca e gratuita hospitalidade em seu estabelecimento. Tom é um cara legal, e não esquece favores nem amigos, assim como tem uma certa sensibilidade para com pessoas em óbvia desvantagem.

Zenon:

Descrição: Características exatas do feiticeiro renegado de Daranbor são deixadas a cargo do GM, caso ele queira utiliza-lo em futuras aventuras. As únicas coisas que se pode dizer com certeza é que ele conhece as magias Teleporte, Sonda Mental e Leitura Mental em nível bastante alto, e que seu desejo de ajudar Daranbor é sincero, apesar de sua aparência sinistra. A razão pela qual ele não retorna após o fim dos acontecimentos pode ser qualquer uma... desde ter descoberto uma ameaça maior e estar tentando lidar com ela até ter simplesmente se estabelecido como feiticeiro-de-aluguel em alguma cidade mais distante, onde ninguém o confunda com um traidor. Ele pode aparecer a qualquer momento, por qualquer motivo, e meter os PCs em novas aventuras.

Orcs:

Seguem-se três “modelos” de orcs que os PCs podem encontrar na aventura. Os do Tipo I são os que perseguiam os camponeses na

cena da taverna. Os outros podem aparecer a qualquer momento em que haja um encontro com eles no campo, na estrada ou próximo do pântano. Os do tipo III são os mais raros e bem equipados, e foram estes que perseguiram e assassinaram o Conde. Esta tribo em particular de orcs é marcada por seus hábitos notívagos e por comer indistintamente a carne de qualquer criatura, pensante ou não. Não é que eles sejam preferencialmente antropófagos... eles simplesmente consideram que "carne é carne", não são exigentes nem fazem distinções. Além das características do Fantasy, deve ser acrescentada Visão Noturna, aumentando o custo da raça em 10 ptos. As desvantagens variam de indivíduo para indivíduo, mas normalmente há um total de -30 ptos escolhidos pelo mestre entre Gula, Sadismo, Fanfarronice, Mau Humor, Sanguinolência e Covardia.

Tipo I:
ST: 13 **DX:** 12 IQ: 8 **HT:** 11/13

Vantagens: Rijeza 1, Orc (ver acima).
Desvantagens: Ver acima.

Perícias relevantes: Machado/Maça de 2 mãos 13, Briga 15.

Equipamento: Machado de 2 mãos, Loriga de couro (cobre apenas o tronco).

Tipo II:
ST: 12 **DX:** 13 **IQ:** 9 **HT:** 12/14

Vantagens: Orc (ver acima), Hipoalgia, Prontidão +1.
Desvantagens: Ver acima.

Perícias: Lança 14, Furtividade 13, Escudo 14, Briga 13, Faca 14.

Equipamento: Lança, Escudo médio, Loriga de couro (protege o tronco e pernas), Coturnos, Luvas de couro (cesto), Faca grande (de fabricação orc).

Tipo III:
ST: 13 **DX:** 13 **IQ:** 9 **HT:** 12/14

Vantagens: Orc (ver acima), Prontidão + 2, Senso de Direção.
Desvantagens: Ver acima.

Perícias: Espadas de Lâmina Larga 13, Escudo 14, Arco 13, Briga 13, Furtividade 13, Sacar Rápido (flechas) 13, Rastreamento 9.

Equipamento: Espada montante, Escudo médio, Loriga de couro da cabeça aos pés (somente os olhos expostos, num máscara de couro), Arco médio e 10 flechas (de fabricação orc).

Gorbul:

ST: 14 **DX:** 14 **IQ:** 10 **HT:** 11/13

Vantagens: Orc, Hipoalgia, Rijeza 1.
Desvantagens: Mau humor, Fanfarronice, Sanguinolência.

Perícias: Liderança 12, Intimidação 12, Espadas de Lâmina Larga 15, Escudo 16, Briga 15, Tática 10, Estratégia 9.

Equipamento: Espada montante, Escudo médio, Elmo, Loriga de escamas (tronco, pernas e braços), Manoplas, Coturnos.

Descrição: Gorbul foi favorecido pelo destino entre os orcs. Nascido com uma inteligência acima da média de sua raça, e dotado da brutalidade costumeira, conseguiu galgar o caminho até a liderança de uma tribo que o teme e respeita, e que ele guiou por uma vida de matança e pilhagens por muito tempo. Uma noite, enquanto vagava por aí liderando atrocidades, Gorbul teve um sonho, neste sonho, uma voz falava com ele de dentro de uma caverna... a voz de uma criatura poderosa e terrível, que dizia que armaria a ele e a sua tribo para que entrasse no território dos homens e lá conquistassem, matassem e se banqueteassem. Acordado, ele procurou a caverna de seu sonho e encontrou Taranck, que fez com que ele se prostrasse ao chão e o adorasse. Em troca, ele e sua tribo receberam armas novas e um propósito: arrasar com Daranbor. Aquilo com certeza divertiria a todos e garantiria comida e um bom espólio. O que Gorbul não sabe é que tanto ele quanto sua tribo são apenas peões no jogo de conquista do dragão, e que, mesmo que este seja bem sucedido, com certeza eles perderão sua utilidade e serão abandonados à própria sorte.

Os Ogros:

ST: 21 **DX:** 8 **IQ:** 7 **HT:** 15

Vantagens: Raça Ogro (veja maiores detalhes no Gurps Fantasy)
Desvantagens: Mau Humor

Perícias: Briga 9, Machado/Maça 9.
Observação: Para os GM que possuem a versão traduzida do Gurps Fantasy, gostaríamos de informar que houve um erro nos modificadores de atributos. Ogros têm um REDUTOR na Dx de dois pontos, ao invés de um bônus. Isto foi levado em conta na construção desta ficha.

Taranck:

Seguindo as orientações do Gurps Fantasy para dragões:

ST: 40 **DX:** 12 **IQ:** 12 **HT:** 15/40

Velocidade: 12 Esquiva: 6 Tamanho e alcance do hálito: 7 hexes

DP: 2 RD: 3 – Dano: 2d corte com armas naturais ou 2d-1 por hálito de fogo

Descrição: Na verdade, para os padrões de sua espécie, Taranck é um jovem inexperiente. Ainda não teve a oportunidade de acumular verdadeiro tesouro e crê que tomar um feudo humano é a melhor forma de fazer isto. O anel que ele fez chegar às mãos de Helena é o espólio de um luta contra um velho mago na qual levou a melhor. Taranck também tem uma tendência a tirania e o poder o deleita tanto quanto o ouro. Sua ambição por um reino é quase humana. O verdadeiro perigo de lidar com Taranck é que sua habilidade mágica é superior à média de sua idade. Ele domina, com NH igual a 15, as magias Lealdade, Subjugar e Condicionamento, com as quais controla seus seus servos, além de todos os pré-requisitos adequados que o GM escolher, estando entre eles Medo, Pânico e Terror, que ele costuma usar em combate, e também a Adivinhação Através do Fogo, que é a forma pela qual tomou conhecimento das riquezas de Daranbor e da beleza de Helena, que tem para ele o interesse que lhe despertaria uma obra de arte.

Robert, Sir Hector e Lady Helena –

Novamente, características mais detalhadas são deixadas a cargo do GM. É seguro que tanto Robert quanto Sir Hector possuem Senso de Dever para com Daranbor e que o cavaleiro possui Teimosia. Lady Helena é fascinante, Muito Bonita, Voz Melodiosa e Carisma + 2 são as características mais evidentes. Ela também é um doce de pessoa: Senso de Dever: Todos que Conhece e Pacifismo: Não-Violência Total fazem dela uma flor delicada e frágil, pedindo para ser protegida por algum herói de intenções nobres e coração valoroso.

Luiz Hasse – e-mail: luizfalkenstein@hotmail.com